



# Конкурс для педагогов Учебный 2022 год с

# Марусей

Выполнила:

Учитель начальных классов  
ГБОУ школы-интернат №67  
Пушкинского района  
Козлова Алина Кирилловна

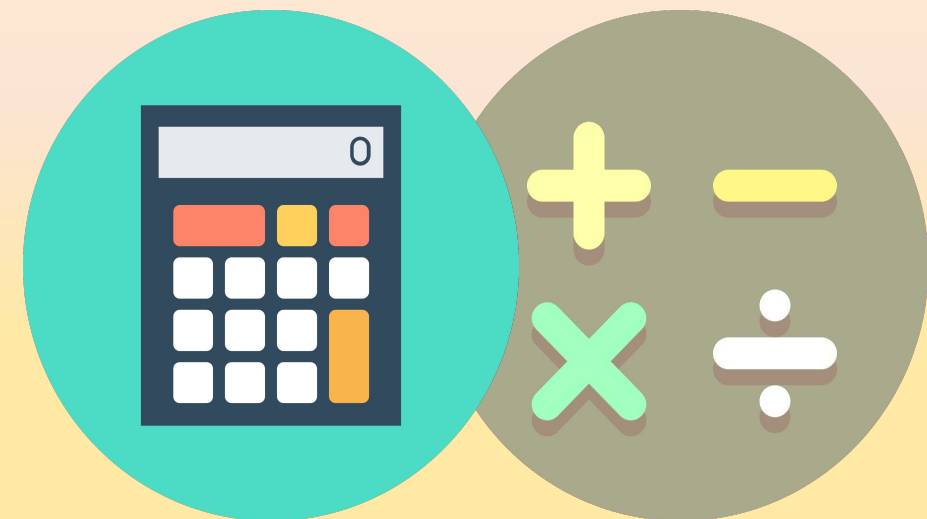
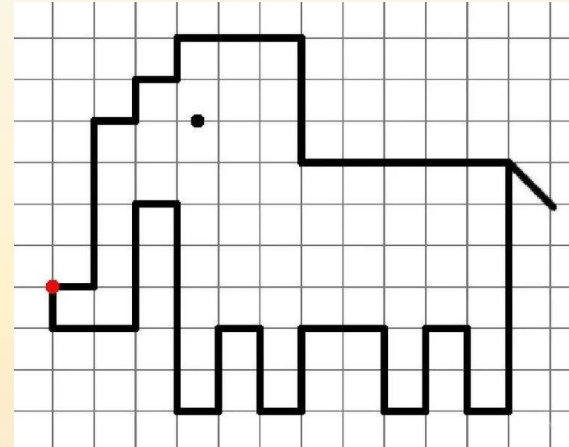
# Русский язык

1. Поиск/словарь – использование словарей для выяснения значения незнакомых слов.
2. Шум - представление в голове картин под какой-то звук. Описание своих воображаемых картин (элемент развития речи).
3. Брось монетку – можно использовать при выборе буквы для минутки чистописания. Сказать «Выбери число от 1 до 33» и вместе с детьми, повторяя алфавит, отсчитать нужную букву. Как раз её можно прописать в начале урока.
4. Переводчик – при изучении темы «Язык и речь»(1 класс) можно включить иностранные фразы и спросить детей, можем ли мы понять значение этих слов(выведение на тему про русский язык). Также спросить детей, письменную ли речь использовала Маруся или устную, чтобы донести до нас иностранные слова.



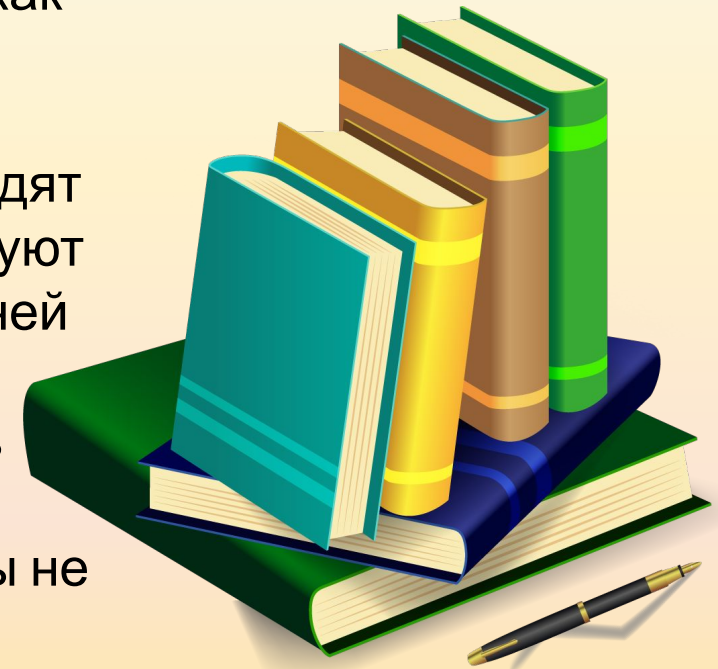
# Математика

1. Графический диктант – хорошо подойдет для начала урока.
2. Игры –  $3=2+1$ ; Весёлая математика; Помощь в изучении/закреплении таблицы умножения
3. Калькулятор – самопроверка устного счета (после выполнения детьми работы, Маруся озвучивает ответы, в то время, как дети проверяют правильность выполнения)
4. Конвертер величин – самопроверка заданий (перевод из килограммов в граммы и т.д.); повторение, какая величина сколько в себе содержит.
5. Учим время по часам – зачастую с изучением этой темы у детей складываются некоторые трудности, а в игровой форме ее изучать легче.



# Литературное чтение

1. Букволёт – помощь в проговаривании трудных звуков, подойдет как речевая разминка в начале урока. (1 класс)
2. Скороговорки – развиваем речь в начале урока.(2-4 класс)
3. Сказки, аудиоклассика, AR-сказки – пока Маруся читает, дети следят по учебнику за ее прочтением, либо (если возраст младший) рисуют по произведению картинку с дальнейшим описанием, что же на ней происходит и какая это сцена.
4. Поиск картинок – быстрое выведение на экран портреты авторов изучаемых произведений
5. Стихи – при изучении творчества поэтов, можно узнать их работы не только из учебника, но и прослушать другие его стихотворения.
6. Угадай автора/угадай героя сказки/угадай стихотворение – подойдет для урока закрепления знаний, обобщающей викторины.
7. Закончи пословицу – развивает мышление и память детей.



# Окружающий мир

1. Поиск – уточнение какой-либо информации на уроке.
2. Погода – поможет для дневника наблюдения за погодой.
3. Игры – угадывание голосов зверей; викторина о животных(1 класс)
4. Сколько времени – знакомство с разницей в часовых поясах при изучении различных городов
5. Шум – при изучении времен года включение звуков (хруст снега, шум вьюги, дождь и т.д.) и угадывание, к какому периоду этот звук больше относится.
6. Поиск картинок – при изучении некоторых тем возникает много неизвестных вещей, от неизученных детьми стран до необычных растений. Эта функция поможет не только прочесть материал, но и увидеть фотографии чего-то нового.
7. Энциклопедия животных/Виртуальный зоопарк/Необычный зоопарк – поможет узнать интересные факты про зверей и узнать о существовании некоторых из них.
8. Забавный факт – начинать урок можно традиционно с узнавания факта от Маруси. Будет хорошее влияние на расширение кругозора.



# Внеурочные занятия

## «Мимимишный режим»

После включения режима можно попросить детей угадать эмоцию и повторить её. Хорошо подойдет как упражнение на внеурочную деятельность по программе «Азбука общения»

## «Космический квест»

Использование на классном часу, посвященном космосу.

## «Цитаты»

Использование этой функции в начале внеурочных занятий поможет расширить кругозор учащихся.

## «Игры»

Включение на переменах как вознаграждение, когда дети хорошо поработают на уроке

## «Лица победы»

Будет хорошим дополнением для проекта по Великой Отечественной войне.

«Слова из слова», «Таблицы Шульте», «Крути барабан», «Ходилки говорилки», «Игры на память», «Три шкатулки», «Рисунки по клеточкам», «Отличная память» и т.д..

Игры хорошо подойдут для внеурочного занятия по «Умникам и умницам».

## «Режим дискотеки»

На праздниках можно включать веселую музыку.

Также есть вариант ее использования во время проведения конкурсов (как

фоновая)

# Другое

## «Таймер»

Позволит понимать детям, когда время на ту или иную работу истекло.

## «Запомни»,

«Напоминания», «Заметки»

Поможет учителям, ведь информации всегда много и важно ничего не упустить.

## «Ответ на вопросы»

После опроса учеников можно сверять, чей ответ более приближен к тому, что ответит Маруся.

## «Будильник»

В первом классе уроки длятся короче, чем у других. Можно поставить будильник на начало и конец урока, чтобы дети всегда понимали, когда нужно начать урок, а когда закончить.

## «Как меня зовут».

Каждый месяц решается общее название команды нашего класса.

## «Открой сайт»

Чтоб не тратить лишнего времени, можно голосом открывать сайт с интерактивными заданиями для детей.

## «Капсула»

В начале каждого года дети могут записать какое-то сообщение/пожелание на будущее. В начале следующего учебного года (1 сентября) уже прослушать его и сравнить, насколько они изменились.

## «Вконкурсе»

Дети любят участвовать в различных мероприятиях. Они смогут принять участие в том, что им ближе



# Здоровьеесберегающие ТЕХНОЛОГИИ

1. Музыка – организация физического
2. Игры - йога для глаз
3. Шумы – подойдет для расслабления (дети закрывают глаза и представляют себе что-то под приятный шум природы)
4. Гимнастика/Оздоровительная гимнастика/Звериная разминка – для хорошего начала дня, можно включить до уроков или на перемене.
5. Дыхание – использование в начале урока после перемен для большего спокойствия/после урока физкультуры.

